

El SEÑOR DE LOS ANILLOS™

EL JUEGO DE CARTAS

LA VOZ DE ISENGARD™

“No sé nada de la historia de los magos. Aparecieron por vez primera poco después que las Grandes Naves llegaron por el Mar; pero ignoro si vinieron con los barcos. Saruman era reconocido como uno de los grandes, creo. Un día, hace tiempo, vosotros diríais que hace mucho tiempo, dejó de ir de aquí para allá y de meterse en los asuntos de los hombres y los elfos y se instaló en Angrenost, o Isengard como lo llaman los Hombres de Rohan. Se quedó muy tranquilo al principio, pero fue haciéndose cada vez más famoso. Fue elegido como cabeza del Concilio Blanco.”

—Bárbol, Las Dos Torres



Bienvenido a *La Voz de Isengard*, una expansión para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. Esta expansión explora las tierras salvajes que rodean Isengard en los años anteriores a la Guerra del Anillo. Estos tres escenarios originales permiten a los jugadores embarcarse en apremiantes misiones por este territorio indómito y peligroso.

Descripción de los componentes

La expansión *La Voz de Isengard* para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* incluye los siguientes componentes:

- Estas reglas
- 156 cartas:
 - 2 cartas de Héroe
 - 39 cartas de Jugador
 - 106 cartas de Encuentro
 - 9 cartas de Misión

Símbolo de la expansión

Las cartas de la expansión *La Voz de Isengard* pueden identificarse mediante este símbolo que aparece antes de su número de colección.



Reglas y términos nuevos

Inmune a efectos de cartas de Jugador

Las cartas con el texto “Inmune a efectos de cartas de Jugador” ignoran los efectos de todas las cartas de Jugador. Además, las cartas que son inmunes a los efectos de las cartas de Jugador no pueden ser elegidas como objetivo de efectos de cartas de Jugador.

Tiempo X

“Tiempo X” es una nueva palabra clave que representa la urgencia de la misión de los héroes. Cuando una carta con la palabra clave “Tiempo X” es revelada, los jugadores ponen X fichas de Recurso sobre esa carta. Estas fichas son “contadores de Tiempo”. Al final de cada fase de Recuperación, retira 1 contador de Tiempo de cada carta con la palabra clave Tiempo X. Cuando se retire el último contador de Tiempo, se resolverá un efecto activado de la carta. Algunas cartas de Encuentro también retirarán contadores de Tiempo, lo que hará más difícil que los jugadores puedan predecir cuándo se les acabará el tiempo.

No se acumula

Algunas cartas de la expansión *La Voz de Isengard* tienen capacidades pasivas con el texto “Esta capacidad no se acumula con...”

Mientras haya activos dos o más efectos que no se acumulen el uno con el otro, sólo uno de ellos afectará el estado de la partida.

Por ejemplo: *Bosque Antiguo* dice: “Mientras el *Bosque Antiguo* esté en el área de preparación, cada Lugar *Bosque* del área de preparación recibe +1 🐾 y +3 puntos de misión. Esta capacidad no se acumula con otras copias de *Bosque Antiguo*.” Esto significa que incluso si hubiera 2 copias del *Bosque Antiguo* en el área de preparación, cada Lugar **Bosque** del área de preparación sólo recibirá +1 🐾 y +3 puntos de misión en total.

Cartas de Jugador con Maldito X

Si se juega o pone en juego una carta de Jugador con la palabra clave “Maldito X”, cada jugador debe aumentar su nivel de Amenaza en el valor especificado.

Los vados del Isen

Nivel de dificultad = 5

Los héroes se encontraron con el jinete muerto cuando la tarde empezaba a oscurecer y la lluvia amenazaba convertirse en hielo.

Lo encontraron yaciendo boca abajo en el viejo camino, inmóvil y roto entre la hierba que amarilleaba. Le habían arrebatado la vida con hachas, y casi habían destruido el emblema de Rohan de su cota de mallas. A poca distancia de él estaban los restos de su caballo, un orgulloso mearas abatido por flechas emplumadas de negro clavadas en su grácil cuello.

Al desmontar para preparar un sencillo túmulo para el cuerpo, una racha de viento del oeste les trajo el familiar fragor de acero y gritos. Los asesinos del muerto habían encontrado nuevas víctimas.

Olvidando por un momento la lluvia y el dolor de sus cuerpos, los héroes montaron de nuevo y apremiaron a sus caballos para que fueran más rápido.

Al coronar la cima de una larga colina llena de helechos, el paisaje se abrió revelando el Paso de Rohan. Bajo ellos, alimentado por las lluvias otoñales, el río Isen fluía hacia el sur como una serpiente hinchada. El camino descendía por la vertiente occidental de la colina y llevaba directamente al río, donde un vado burbujeaba y espumeaba entre las rocas pulidas por la corriente.

Hoy, la sangre y el acero se mezclaban con las aguas.

Un pequeño grupo de guerreros de Rohan montados, caballeros del mismo rey Théoden, estaban atrapados en el centro del vado. Decenas de salvajes de las Tierras Brunas atacaban desde ambos lados del río. Muchos de los dunlendinos llevaban escudos de cuero blasonados con el burdo emblema de un jabalí furioso.

El agua llegaba a las rodillas de las monturas de los caballeros, quienes intentaban proteger a un emisario que formaba parte de su grupo. El noble montaba en una yegua gris y llevaba una

capa negra. Se encogió cuando las letales andanadas de flechas de los montañeses salvajes chocaron con los verdes escudos de sus protectores. Las saetas ya habían matado a dos de los caballeros, y sus ensangrentados restos flotaban entre las rocas.

Los montañeses, cansados de ver sus flechas desviadas, empezaron a cargar. Algunos ya estaban enfrentados cuerpo a cuerpo con los jinetes, pero muchos apenas empezaban a vadear el agua helada con los escudos levantados para protegerse de las espadas de los caballeros montados. El clamor de los atacantes crecía por momentos.

Los héroes no dudaron antes de cargar colina abajo. Los hombres de Rohan eran amigos, y los héroes les prestarían toda la ayuda que pudieran.

“Los vados del Isen” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Los vados del Isen, Incursores de las Tierras Brunas y Guerreros de las Tierras Brunas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Objetivo-Aliado Gríma

Al preparar el escenario “Los vados del Isen”, los jugadores deben vincular la carta de Objetivo-Aliado Gríma al Lugar El Islote. Una carta de Objetivo-Aliado se considera a la vez Objetivo y Aliado. Si un efecto permite a los jugadores tomar el control del Objetivo-Aliado Gríma, éste se mueve al área de juego del jugador controlador. Una vez allí, Gríma puede usarse como cualquier otro Aliado.

Puesto que el Objetivo-Aliado Gríma es un personaje único, ningún jugador puede usar la carta de Héroe Gríma al jugar el escenario Los vados del Isen.

NO LEAS

EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS
HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

Cuando el cuerpo del mayor dunlendino cayó al río, los salvajes abandonaron el ataque. Habían pensado que tenían la victoria al alcance de la mano, pero un grupo de extraños con voluntad de acero aparecieron por el promontorio este para ayudar a los hombres de Rohan. Tras serles arrebatada su presa, los montañeses salvajes restantes se retiraron al terreno elevado rocoso al noroeste del vado. Sus rostros pintados de azul gritaban furibundos contra los vencedores, golpeando con sus hachas y señalando los emblemas de jabalí de sus escudos con promesas de venganza.

Los caballeros Rohirrim restantes, agotados pero contentos por haber salvado la vida, saludaron a los héroes con amplias sonrisas. El de más edad estaba a punto de hablar cuando el emisario vestido de negro hizo arrodillarse a su yegua. Era un joven de piel pálida y círculos oscuros bajo los ojos grises. El pelo mojado y con entradas se apelmazaba en mechones desperdigados, y su capa negra se le ceñía al cuerpo como si fuera una piel muerta.

—¡La ayuda que no se busca es una ayuda muy agradecida!

La monótona voz del emisario denotaba que estaba acostumbrada a la autoridad, pero su tiple delataba el terror experimentado durante el ataque. Dio una mirada helada al caballero que había estado a punto de hablar.

—Parece que la falta de vigilancia de Threol no ha terminado siendo nuestra perdición —dijo el emisario.

El anciano caballero que supusieron que sería Threol se encogió ante el reproche, y se le borró la sonrisa de la cara.

El emisario volvió su oscura mirada a los héroes para evaluarlos.

—Soy Gríma, hijo de Gálmód, leal consejero del rey Théoden.

Gríma señaló hacia el norte, donde se encontraba el valle de Isengard entre la lluvia y la bruma. En su centro, la torre de Orthanc surgía como una uña negra atravesando una sábana gris.

–Viajo con un mensaje para el Mago Blanco.

Cuando Grima habló, se dio cuenta de que la corriente del río había llevado los cadáveres de dos guerreros dunlendinos a las aguas menos profundas de un banco cercano. Se estremeció.

–Debemos ponernos en marcha.

Threol carraspeó y habló por primera vez, dejando que su gratitud hacia los héroes superase su deferencia hacia Grima.

–El rey seguramente recompensará el valor que habéis demostrado hoy.

–Por supuesto, por supuesto –replicó Grima, recomponiéndose y mirando a Threol con irritación.

Hizo girar a su caballo para estudiar lo que quedaba de su escolta. El asesor parecía tan incómodo entre los guerreros como con los dunlendinos muertos que flotaban cerca. Grima levantó su pálido rostro hacia el viento para estudiar las colinas, calculando las posibilidades de otro ataque.

Tras un incómodo momento, Grima volvió a girar su caballo para mirar a los héroes.

–Sería un... honor para nosotros si nos acompañaseis a Isengard –dijo–. Vuestra protección sería muy apreciada.

–Igual que vuestra compañía –añadió Threol volviendo a sonreír–. Saruman es un gentil anfitrión.

Threol continuó hablando, mirando de vez en cuando a Grima con disgusto mal disimulado. Threol estaba claramente avergonzado por el comportamiento egoísta del emisario.

–Seguramente una comida caliente y camas secas deben seros atractivos con este maldito tiempo, ¿no? Además, sería un placer compartir un trago con quienes nos salvaron la vida hoy aquí.

De forma casi imperceptible, Grima inclinó la cabeza mostrando su acuerdo, pero no dijo nada.

Los héroes aceptaron, y el grupo se dirigió al norte, hacia las nubes bajas del Valle del Mago.

A Isengard, hogar de Saruman el Blanco.

Continuará en “Capturar a un orco”, la segunda aventura de la caja de “La Voz de Isengard”.



Capturar a un orco

Nivel de dificultad = 4

Saruman recibió a Gríma y a su escolta en la escalinata de Orthanc. La fría y extraña torre negra se erguía de entre la bruma de los exuberantes jardines de Isengard. Sus muros de ébano parecían fuera de lugar entre el verdor del valle, y creaban un fuerte contraste con los blancos y brillantes ropajes de Saruman.

De alguna forma, Saruman ya parecía saber lo ocurrido en el vado. Llenó de alabanzas a los héroes por el rescate y tranquilizó a Threol.

—Los dunlendinos se han vuelto muy osados últimamente, querido capitán —dijo el mago con una voz sedosa, que cautivaba y sonaba más sabia que el viento, con una suave cadencia más alentadora que el alba—. Nunca antes de esta emboscada habrían pensado en un ataque así.

Los sirvientes del mago cogieron los fardos y los caballos de la compañía, y Saruman los llevó escalinata arriba hasta el gran salón delantero de Orthanc. Las paredes estaban hechas de la misma sustancia negra vidriosa que la propia torre, de ellas colgaban tapetes blancos y estaban iluminadas por candelabros fijados. El fuego de varios braseros calentaba el salón, pero no parecían emitir humo alguno.

—Los clanes nunca olvidaron sus antiguas rencillas con el pueblo de Eorl —continuó Saruman, con su voz reverberando por todo el gran salón—. Los clanes luchan entre ellos, y todos luchan contra Rohan.

—Es una lástima que tal valor y fuerza se desperdicien ahora que los días se vuelven más oscuros en el este —añadió con tristeza y remordimiento.

Saruman miró a los héroes de soslayo, con aguda inteligencia en su mirada.

—Espero que un día podré convencer a los clanes para que ainen sus esfuerzos —dijo sonriendo de forma que llegó al interior de todos—. Que contribuyan a la causa de nuestro bien mayor.

En su cuarto día en Isengard, Saruman pidió a los héroes que cenasen con él. Ni Gríma ni los Rohirrim fueron invitados.

Comieron en el adornado estudio privado del mago. Un gran balcón adyacente a la estancia daba sobre el gran patio adoquinado que se extendía frente a la puerta delantera de Orthanc. Una tardía luna de cosecha brillaba a través del balcón, blanca y rodeada de un halo fantasmal. La comida y el

vino eran espléndidos, rivalizando incluso con los de la mesa de Denethor. Saruman comió poco, prefiriendo hablar y hacer preguntas mientras bebía sorbos de vino.

—Siento que estáis bajo el favor y el empleo de mi querido amigo Gandalf el Gris —dijo después de concluir una batería de preguntas sobre Gondor y la disposición de Ithilien.

—Debéis saber que Gandalf y yo buscamos el mismo fin —continuó Saruman, complacido por los atentos oídos y la comodidad de sus invitados—. Mientras Saruman vagabundea, mientras busca bajo las rocas y apaga pequeños incendios, yo me encierro aquí. Los héroes asintieron apreciativamente mientras el mago señalaba su estudio con orgullo y suspiraba quedamente.

—Aquí estudio en solitario asuntos de la mayor importancia. Cosas antiguas. Lecciones que nos ayudarán a enfrentarnos a la sombra que se alza en el este.

—Aunque los métodos de Gandalf difieren de los míos, hay una cosa que compartimos por igual —dijo sonriendo—. La necesidad de tener valientes aliados de fuerte corazón que se enfrenten al peligro y las dificultades de nuestra causa.

Brindó por los héroes, y fue como si no hubiera ningún problema en el mundo.

—Con ese fin, amigos míos, os pido vuestra asistencia, y espero encarecidamente que me la deis.

Juntó las manos como para enfatizar lo que iba a decir. Miró a cada héroe de uno en uno, tomando su silencio por interés en saber más.

—Ya sabéis que la amenaza orca ha estado creciendo en las montañas —prosiguió—. En Gundabad, en Moria, cerca de los pasos altos. Al igual que los salvajes, los sirvientes del enemigo se vuelven cada vez más agresivos.

Tomó un sorbo de vino y su voz creció en intensidad.

—De hecho, hay un grupo que amenaza la paz de este mismo valle. No estoy seguro de la cantidad de miembros del grupo, pero sé que los lidera un espécimen particularmente grande y terrible, un jefe que se hace llamar “Mugash”.

Saruman arrugó los labios como si la mera palabra fuese amarga.

Los héroes se levantaron y hablaron a la vez, proclamando su disposición para destruir al orco. Saruman les hizo ademán de volverse a sentar.

—Me temo que es más complicado que eso —suspiró el mago—. Este jefe, este “Mugash”, sabe de los deseos de los suyos, de

sus movimientos, de sus planes y, más importante aún, de cómo reciben noticias del este.

Saruman bajó el volumen de su voz hasta que ésta fue casi un susurro.

–La tarea que os pido es que no matéis a este orco en concreto –dijo arqueando los dedos para formar una jaula mientras pedía lo imposible–, sino que lo capturéis.

“Capturar a un orco” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: Capturar a un orco, Orcos de las Montañas Nubladas y Tierras Rotas. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



El mazo fuera del juego

Al preparar “Capturar a un orco”, cada jugador debe poner aparte las 20 primeras cartas de su mazo, fuera del juego. Esas 20 cartas se convierten en el mazo fuera del juego de ese jugador.

Mugash

En *La Voz de Isengard* hay 4 cartas de Enemigo que tienen dorsos de carta de Jugador: 1 copia de Mugash y 3 copias del Guardia de Mugash. Se trata de cartas de Encuentro y no de cartas de Jugador, y no pueden incluirse en el mazo de ningún jugador. La razón por la que Mugash y sus guardias tienen dorsos de carta de Jugador es porque deben añadirse a los mazos fuera del juego de los jugadores al preparar “Capturar a un orco”.

Busca X

La palabra clave “Busca X” representa la búsqueda de Mugash, el capitán orco, por parte de los héroes. Cuando un Lugar con la palabra clave “Busca X” abandona el juego, el jugador o jugadores identificados por ese Lugar revelan las X primeras cartas de su mazo de fuera del juego. Los jugadores que revelen cartas de este modo añaden cada Enemigo revelado al área de preparación, eligen 1 carta de Jugador para ponerla en su mano y descartan el resto.

NO LEAS

EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS
HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

En retrospectiva, atrapar a Mugash fue la parte fácil. Transportar al orco de vuelta a Isengard era un problema como ninguno al que se hubieran enfrentado los héroes.

En primer lugar, los perseguían los furiosos restos de la banda de Mugash, obligándolos a detenerse y buscar terreno defensivo. Pero peor que la persecución era el propio trayecto. Mientras las tormentas otoñales asolaban las tierras bajas, a la montaña había llegado un invierno temprano. Vendavales de aguanieve volvían traicionero el camino, y el viento mordía cada centímetro de piel al descubierto. Gargantas poco profundas y escarpados riachuelos, secos durante la mayor parte del año, corrían llenos de agua helada. Durante la noche helaba, y cada mañana encontraban las pétreas pendientes cubiertas de hielo quebrado.

Habían metido un palo bajo los brazos de Mugash, y le habían atado las manos por delante con una gruesa cuerda. Le habían obligado a doblar las piernas a la fuerza, y luego se las habían atado a otro palo colocado en las corvas. De esta forma, los héroes podían arrastrar al orco o acarrearlo cogiéndolo de ambos palos si era necesario.

El primer día del viaje de regreso a Isengard, al darse cuenta de su cautividad, Mugash había rugido y gritado todo el tiempo, escupiendo ira y chasqueando los colmillos hacia sus captores. Sus maldiciones resonaban por toda la montaña y animaban a sus perseguidores. Tras un día de escuchar sus gritos, los héroes metieron un trozo de una vieja sobreveste en la boca del orco. Después ataron la tela usando tiras de cuero, apretando en la parte posterior de la cabeza hasta que oyeron crujir el cráneo por la presión.

Al principio, la mordaza sólo pareció poner más furioso a Mugash. Hizo falta un día entero de viaje antes de que se calmase en parte, respirando a través de su helada nariz y mirando con furia a sus captores mientras rezumaba bilis.



Después de tres días, la persecución terminó, pero el tiempo empeoró. Los vientos aullaban por los laterales de la vertiente, y una interminable aguanieve penetrante dejaba sus rostros en carne viva y con ampollas.

A medida que los héroes se aproximaban a Isengard, Mugash enfermó. Sus ojos, antes vivos y llenos de odio, se inflamaron y cerraron en un sueño febril. De su nariz salía un líquido verdeazulado, y su respiración se redujo a un tenue silbido. Su oscura piel había tomado un color gris ceniciento, excepto allí donde sus extremidades presionaban contra los palos. En esa zona tenían un moratón de color morado ennegrecido. Mugash había dejado de debatirse o gruñir, y parecía un peso muerto.

Esa noche, los héroes se preocuparon. Por fin habían comenzado el descenso a los pasos inferiores, y el tiempo era algo más apacible, pero parecía muy probable que su prisionero muriese antes de llegar a Isengard.

A regañadientes, aflojaron las ligaduras de Mugash para mejorar su circulación. Le quitaron la mordaza y le metieron vino caliente y una pasta de hueso molido en su fétida boca. La bestia ardía de fiebre, así que lo colocaron lo más lejos posible de la hoguera, cerca de una roca que bloqueara la mayor parte del viento. Su respiración era tan tenue que apenas podía percibirse.

Esa noche fue la más fría del viaje, pero el tiempo empezaba a aclarar. Podían verse algunas estrellas en los huecos que dejaban las nubes en movimiento, y el aguanieve se había detenido. Tras elegir un centinela, los héroes se acurrucaron junto al fuego, y por primera vez en sus vidas, se pusieron a dormir esperando que un orco no muriese.

Horas más tarde, mientras la luna parcialmente cubierta de nubes descendía tras la cumbre sur, el centinela creyó haber oído lobos moviéndose montaña abajo. Se levantó para investigar, pero en la oscuridad no había nada, por lo que volvió junto a las ascuas de la hoguera. Al sentarse, se dio cuenta de que había dejado de oír la respiración del orco, por lo que supuso que el prisionero debía de haber muerto al fin. Con un suspiro, volvió a levantarse para investigar.

En la sombra de la roca cercana, donde esperaba ver el cadáver de Mugash, vio restos de tela y cuerda, y los palos no estaban lejos. Mugash debía de haberlos ido separando centímetro a centímetro de su cuerpo con astucia y en sigilo, presionándolos contra la roca.

Mugash no estaba muerto. Mugash había escapado.

Continuará en “A Fangorn”, la tercera aventura de la caja de “La Voz de Isengard”.



A Fangorn

Nivel de dificultad = 6

Mugash estaba libre y huyendo.

La enfermedad seguía en su cuerpo, pero saboreaba su malévolamente presencia. Gracias a ella, sus torturadores habían pensado que estaba cercano a la muerte y habían aflojado sus ligaduras. Los muy necios incluso lo habían alimentado.

Le dolían los brazos y las piernas. Sus articulaciones estaban hinchadas y palpitaban allí donde las cuerdas lo habían mantenido atado a los palos. Durante los primeros kilómetros de huida sus piernas le habían servido de poco, y había tenido que arrastrarse como un gusano montaña abajo, impulsándose con los hombros y las caderas. El gran orco se había reído del dolor.

Su senda, la senda de los Uruk, no seguía el sigilo y el silencio; pero la noche anterior, descendiendo la ladera de la montaña, el sigilo y el silencio habían sido sus dos mejores amigos.

Flexionó las manos. Notó cómo la fuerza regresaba entre el dolor. Había sido más listo que los odiados humanos de ojos brillantes, y ahora era libre.

Pero los humanos, los búbosh skai, lo estaban persiguiendo. Podía oír sus pies en el paso que tenía encima. Escupió, aún con el regusto del trapo sucio que le habían metido en la boca durante días. Cuando llegara la hora de su venganza, iba a meter carbón ardiendo en la boca de sus antiguos captores.

Cuando Mugash pensó en su cautiverio, una ira sanguinaria estuvo a punto de invadirlo, pero resistió el impulso de darse la vuelta y pelear. Conocía la habilidad de estos skalug en concreto,

y luchar con ellos ahora sería una necesidad. Mugash no era ningún necio. Se había convertido en jefe de las tribus del sur gracias a algo más que fuerza y violencia. La venganza tendría que esperar. Ya lucharía otra noche.

¡Cuánto deseaba que anocheciese! El sol había salido, y su vil intensidad era como un puñal en los ojos. Aun así, el gran orco proseguía. Siempre se había enorgullecido de su resistencia al ojo blanco. Aunque le dolía, podía soportar su viscosa mirada, no como la mayoría de sus compañeros de tribu. Aun así, era difícil ver el brillante camino, y el dolor era otra carga sobre su castigado cuerpo.

Pensó en escapar por la senda de la montaña, pero el hielo lo habría ralentizado aún más. En lugar de eso, cojeó hacia el este, bajando por ladera, y hacia el maldito ojo blanco que se alzaba. Hacia las tierras bajas. Hacia los árboles.

Cuando las sombras del bosque lo protegieron del sol, gruñó de alivio. El bosque del sur, con su densa cubierta de árboles antiguos, parecía un mundo casi subterráneo y crepuscular de verdes, marrones y negros. Habría preferido un túnel oscuro o una cueva, pero este lugar era un buen sitio.

El gran Uruk respiró jadeante y sintió venir a él una energía renovada. Pronto desapareció entre las sombras del bosque primordial. Sería imposible que los búbosh skalug lo encontraran allí.

Mugash pronto se dio cuenta de que se había equivocado. Este bosque no era un buen sitio.

A no mucha distancia, los héroes lo seguían de cerca. Habían atrapado al monstruo una vez, y estaban determinados a volver a

hacerlo. Pero ni la determinación más fuerte podía impedir que dudasen al darse cuenta de que Mugash se había aventurado en el antiguo bosque de Fangorn, un lugar con una reputación oscura y peligrosa.

Al entrar a Fangorn, el aire vibraba con una sutil canción de ramas y hojas, y la melodía era despacible. Habían llegado a un lugar olvidado por el mundo y abandonado por el tiempo. Uno que deseaba permanecer así.

Los árboles y la piedra observaban, como siempre lo habían hecho. Un húmedo viento susurraba entre las hojas, y viejos recuerdos se revolvían en las cortezas y raíces. Cosas durmientes despertaban de sueños amargos. Cosas que odiaban ser molestadas. Que odiaban el olor de cambio, acero y fuego que emanaba de los intrusos.

“A Fangorn” se juega con un mazo de Encuentros creado con todas las cartas de los siguientes conjuntos de Encuentro: A Fangorn, Bosque Antiguo y Viajeros Cansados. Estos conjuntos se indican con los siguientes iconos:



Entorpecer

La palabra clave “Entorpecer” aparece en los Enemigos **Ucorno** de este escenario. Mientras esté enfrentado a un jugador, no se adjudica carta de Sombra a un Enemigo con la palabra clave “Entorpecer”, y éste tampoco realiza un ataque durante la fase de Combate.

En lugar de realizar ataques, los Enemigos con la palabra clave “Entorpecer” obligan a los jugadores a retirar progreso de la misión actual o del Lugar activo. Al comienzo de la fase de Combate, cada jugador retira una ficha de Progreso de la misión actual por cada Enemigo con la palabra clave “Entorpecer” que esté enfrentado a él. Cuando no quede progreso en la misión actual, en lugar de eso los jugadores retiran progreso del Lugar activo. Si no queda progreso ni en la misión ni en el Lugar activo, no hay ningún efecto.

NO LEAS

EL SIGUIENTE TEXTO HASTA QUE LOS
HÉROES HAYAN COMPLETADO LA MISIÓN.

Cuando los árboles dieron paso a las praderas sembradas de rocas de la ladera de la montaña, su ánimo se levantó.

Los héroes habían despertado la ira de cosas antiguas con corazones podridos. Habían combatido contra el aplastante poder de las viejas raíces y las ramas estranguladoras y apenas habían logrado escapar con vida. Ahora habían dejado atrás esos horrores.

Mugash el gran orco volvía a ser su prisionero, y después de otros dos días de viaje, por fin descendieron por el sinuoso sendero que llevaba al Valle del Mago desde el norte. Orthanc los recibió con frialdad entre los acogedores colores de la vegetación del valle.

Saruman se mostró agradecido por su ayuda en capturar al orco, y sus recompensas fueron generosas.

Los héroes pasaron el invierno en Isengard, recuperándose de las tribulaciones vividas en las montañas y en el bosque. Pero a medida que la estación avanzaba, cada vez veían menos al mago. Se encerraba a menudo en sus aposentos, y sentían que en su interior crecía la frustración, como si los resultados no fueran de su agrado.

Al ver la inequívoca señal en el cielo de pájaros estivales volviendo al norte, los héroes determinaron que debían reanudar su viaje en esa misma dirección. Durante una cena en la que el mago los invitó de forma excepcional a su estudio, le hablaron de sus planes de partir a la mañana siguiente. Saruman parecía descontento.

—Mi trabajo no ha acabado, amigos míos —empezó a decir mientras un sirviente le volvía a llenar la copa.

El mago dio un sorbo de vino y prosiguió hablando:

—El Enemigo es sabio, y recuerda secretos de antaño que hasta los elfos han olvidado. Es de vital importancia que conozcamos hasta dónde llega la información e intenciones del Enemigo. Percibo que el conocimiento del pasado y poderosas armas del ayer nos darán mayores posibilidades.

Tomó otro sorbo mientras consideraba sus siguientes palabras.

—¿Acaso no hubo otros que derrotaron antes a Sauron y a su amo? ¿No deberíamos buscar los antiguos poderes de Beren, de Gondolin, de Númenor? —dijo mientras se inclinaba hacia delante con una voraz y ardiente luz en los ojos— ¿De Isildur?

Los héroes vieron el error en las palabras de Saruman. Si Sauron había sido derrotado realmente, ¿cómo podía haber vuelto al poder? Les parecía que las armas del pasado sólo habían mantenido la Sombra a raya. Pero no expresaron sus dudas, pues la sabiduría de las palabras de Saruman rápidamente acalló sus reparos.

Saruman prosiguió su discurso.

—Creo que en las colinas de Hollin podría haber sido descubierto un lugar que llevaba mucho tiempo perdido, uno que se pensaba que había sido destruido por el Enemigo. Fue en esas colinas donde se levantaba la gran ciudad élfica de Ost-in-Edhil, y fue allí donde Celebrimbor y sus aprendices forjaron legendarios artefactos del bien que incluso hoy siguen sin tener rival.

Saruman se irguió y pareció estar mirando el pasado, como si viera las forjas de los maestros élficos que llevaban largo tiempo muertos. Su voz se volvió más profunda, y su porte, más sólido. Los héroes sintieron más que vieron cómo la luz secreta de los Istari emanaba de él, como el calor de un horno ardiente.

—¿No nos incumbe a nosotros buscar las herramientas y armas de una época mejor?

No era una pregunta que esperara que los héroes contestasen.

Tras unos instantes, su ensimismamiento pareció desaparecer, y su mirada volvió a fijarse en la mesa.

—Me han llegado noticias. Un enano de nombre Nalir afirma haber encontrado una forja élfica oculta cerca de Hollin.

Saruman hizo una pausa, esperando una reacción por parte de los héroes. Al no ver ninguna, pareció ligeramente irritado.

—Nalir espera en Tharbad, y desea vender el paradero de la forja por una sustancial suma de oro.

El tono de Saruman dejaba claro que no valoraba el precioso metal más que las migas de su plato.

—Creo que podría tratarse de la mismísima forja de Celebrimbor —dijo entrelazando las manos—. Y podría ser un vínculo vital a fuerzas del pasado.

El mago miró a cada héroe de uno en uno.

—Sé que deseáis volver a Rivendel —dijo—. Admiro vuestra dedicación a las triviales empresas de Gandalf. Pero necesito vuestra habilidad para explorar este lugar y obtener lo que pueda contener.

Los héroes se removieron incómodos en sus asientos. Llevaban mucho tiempo lejos del norte, y la necesidad del mago gris pesaba en sus mentes.

Cuando Saruman se apercibió de sus dudas, el atractivo de sus palabras pareció magnificarse.

—Amigos míos, os lo pido amablemente. Viajad a Tharbad por mí y conseguid la ubicación de la forja de ese enano. Luego id a hacer un reconocimiento de ésta y recuperad lo que contenga para mí. Hacedlo y podréis volver con Gandalf yendo con mi bendición y amistad eterna —dijo mientras su sombra parecía crecer con sus palabras, y la habitación pareció empequeñecerse de repente—. Es de una importancia mayor de lo que puedo pedirlos que entendáis.

Hubo un momento de tensa indecisión, pero luego los héroes asintieron uno a uno. Cuando su reticencia desapareció, Saruman se relajó. Sonrió con dulzura y acogió su aceptación con la gracia de un estadista.

—Sabía que no retrocederíais ante el deber —dijo Saruman con un tono que los acariciaba como si sus palabras fueran la mano de un amo que acaricia a su fiel perro—. Con suerte, vuestra misión podría contribuir a plantar las semillas de una era mejor.

Parecía que su trabajo para Isengard aún no había terminado.

Continuará en “La trampa de las Tierras Brunas”, la primera aventura del ciclo “El creador del Anillo”.



Modos de juego

El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas está pensado tanto para jugadores esporádicos como para dedicados entusiastas. Para permitir estilos de juego distintos hay disponibles tres modos de juego: Fácil, Estándar y Pesadilla.

Modo Fácil

El modo Fácil es ideal para jugadores nuevos y para aquellos que prefieren los aspectos cooperativos y narrativos del juego con menor dificultad. Para jugar un escenario en modo Fácil, sólo tienes que realizar los siguientes pasos durante la preparación de cualquier escenario:

- 1) Añade un recurso a la reserva de Recursos de cada Héroe.
- 2) Retira del mazo de Encuentros del escenario en curso todas las cartas que tengan el indicador de “dificultad” alrededor de su icono de conjunto de Encuentro (un borde dorado).



Algunos escenarios antiguos (incluyendo los de las primeras ediciones de la caja básica) no tienen el icono de indicador de “dificultad” en las cartas pertinentes de su mazo de Encuentros. Entra en www.edgeent.com para ver qué cartas tendrías que retirar de esos escenarios.

Modo Estándar

Para jugar a un escenario en modo Estándar, sólo tienes que seguir los pasos de preparación normales de ese escenario.

Modo Pesadilla

Los jugadores que quieran un desafío realmente difícil deberían considerar el uso de los “mazos de Pesadilla” suplementarios (se venden por separado) en cada escenario. Puedes encontrar más información sobre los mazos de Pesadilla para *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas* en www.edgeent.com.



Créditos

Diseño del juego original: Nate French

Diseño de la expansión: Caleb Grace

Diseño gráfico: Mercedes Opheim

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Dirección artística: Zoë Robinson

Jefe de dirección artística: Andrew Navaro

Texto de reglas: Caleb Grace

Texto de la historia: Christian T. Petersen

Coordinación de licencias: Deb Beck

Edición: Richard A. Edwards y Darío Aguilar Pereira

Traducción: Sergio Hernández Garrido

Ilustración de portada: Matt Stewart

Producción: Caleb Grace

Desarrollo: Matthew Newman

Jefe de producción: Eric Knight

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor de juego ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Nate French, Josh Grace, Sean Foster, David Phillips, Tony Fanchi, Jim Fraser, Dennis Beard, Tom Howard, Jean-François JET, David Karlin, Ben Fetterman, Jamie Browning, Michael Strunk, Jason Svec y Karl Kaliher.

En WWW.EDGEENT.COM tienes a tu disposición un tutorial online y una aplicación en la que también puedes registrar tus partidas y puntuaciones de estos y otros escenarios mediante el Registro de Aventuras de *El Señor de los Anillos: el Juego de Cartas*. O si lo prefieres, escanea éste código QR con tu dispositivo móvil para acceder a estos contenidos extra.



The Lord of the Rings: The Card Game – The Voice of Isengard © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. *The Voice of Isengard*, Middle-earth, *The Hobbit*, *The Lord of the Rings* y los personajes, objetos, sucesos y lugares que contiene son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, y el logotipo de LCG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge